



Aalborg Universitet

AALBORG UNIVERSITY
DENMARK

Hack Sanserne med Virtual Reality

Nilsson, Niels Christian

Creative Commons License
Ikke-specificeret

Publication date:
2020

Document Version
Også kaldet Forlagets PDF

[Link to publication from Aalborg University](#)

Citation for published version (APA):
Nilsson, N. C. (Producent). (2020). Hack Sanserne med Virtual Reality. Lyd og/eller billed produktion (digital), Aalborg Universitet.

General rights

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal -

Take down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact us at vbn@aub.aau.dk providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

Hack sanserne med virtual reality

Niels Christian Nilsson, lektor

Institut for Arkitektur og Medieteknologi, Aalborg Universitet København

Opgave 1: Sanserne og deres samspil

I forbindelse med miniforelæsnningen blev I bekendt med begrebet visuel dominans. Prøv at tænke på jeres dagligdag. Kan I komme i tanke om aktiviteter, hvor I primært benytter jer af synet, hørelsen eller følesansen? Prøv hver især at komme på eksempler og sammenlign eksemplerne med hinanden.

Opgave 2: Stedillusionen

Virtual reality kan give os en overbevisende følelse af at være et andet sted end der, hvor vi er fysisk. Kan vi opnå lignende oplevelser på anden vis? For eksempel ved at læse en bog, se en film, eller når vi drømmer? Diskutér hvorvidt andre medier og omstændigheder kan give os en følelse af at være et andet sted og diskutér, om I tror, at den følelse minder om eller er forskellige fra den følelse, man kan få i virtual reality?

Opgave 3: Applikationsområder:

Virtual reality kan give os en overbevisende følelse af at være et andet sted end der, hvor vi er fysisk, og derved give brugeren mere realistiske oplevelser. Set I lyset af dette: Diskutér hvad virtual reality-teknologi kan bruges til, for hvem teknologien kan være til gavn, og om der kan være nogen risiko forbundet med den slags teknologi?

Podcasts, videoer og læsestof

Bemærk at materialet er på engelsk.

Videoer:

- Demonstration af det første system, der muliggør perspektiv manipulation i VR samt en video om et nyere system, der har samme formål ([link](#), [link](#))
- Demonstration der viser, hvordan forandringsblindhed kan bruges til at manipulere folk, der går i VR ([link](#))
- Længere forelæsning omkring gang i virtual reality af Evan Suma Rosenberg ([link](#))

Podcasts:

- To podcasts, hvor forskerne Mel Slater og Rick Skarbez diskuterer stedillusionen og relaterede fænomener ([link](#), [link](#)).
- Podcast, hvor forskeren Eric Hodgson diskuterer perception og gang i virtual reality ([link](#))



Artikler:

- Encyclopedia artikel omkring perceptuelle illusioner i virtual reality ([link](#))
- Videnskabelig artikel, der introducerer stedillusionen og relaterede fænomener samt en række applikationsområder, hvor virtual reality har potentiale ([link](#)).

Hjemmeside:

- Link til Multisensory Experience Labs hjemmeside ([link](#))